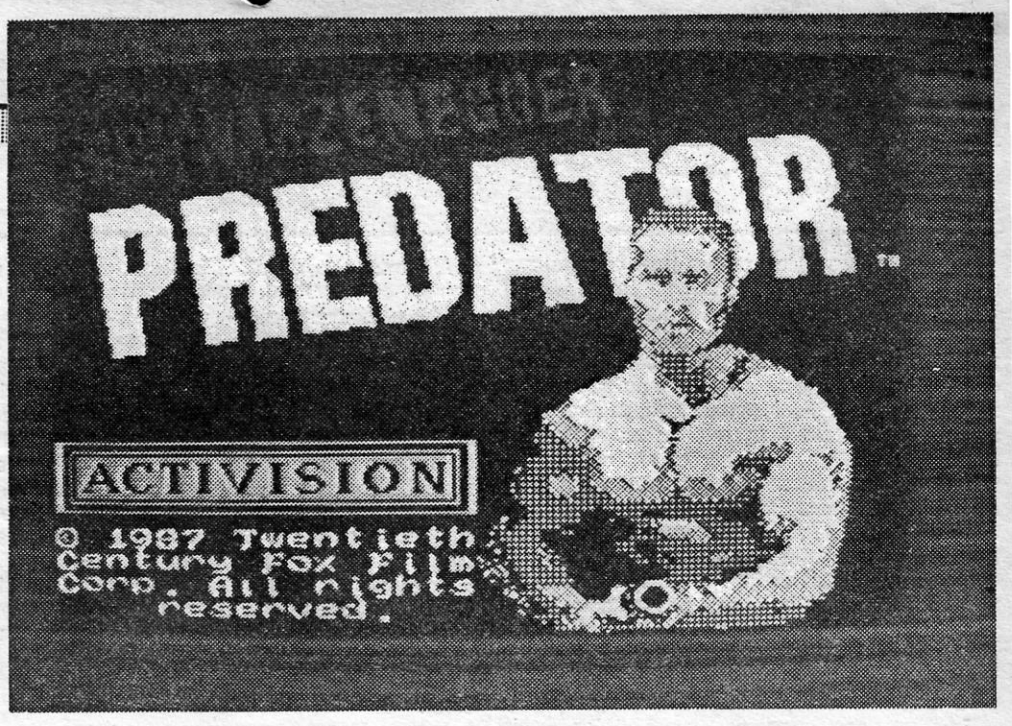
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

EXTRATERRESTRE DEFRONTA SCHWARZNEGGER



TÍTULO: «Predador»
MÁQUINA: Spectrum

RAMBO, Comando, Platoon e, agora, *Predator.* Diferentes aproximações para um mesmo tema: a guerra. E mais uma vez um filme chega aos micros, com toda a responsabilidade que tal transposição implica. Uma responsabilidade de que *Predator* (o jogo) parece ter-se saído bem, apesar da dificuldade notória que é transpor um musculoso herói para a memória do micro. Mas pixel a pixel Arnold Schwarznegger lá coube no computador. *Predator* estava pronto para marchar. E com sucesso, tudo o indica...

Talvez seja tudo resumível a um pequeno pormenor: apesar de muitas campanhas contra a violência, todos gostamos de passar umas boas horas aos murros. Especialmente se a única coisa que doi quando nos tocam é o facto de perdermos uma vida (no computador). Mas vamos ao miolo da história...

A acção de *Predator* (o jogo) segue fielmente o guião do filme. Fielmente, se descontarmos as limitações próprias do computador. Assim tudo começa com o nosso herói lançado em plena selva desde um helicóptero que logo desaparece. Acompanham-no alguns colegas de ofício, comandos habituados à vida na selva. Uma necessidade, dado que a floresta desenha-se em redor. Bons gráficos, mesmo que muito de uma só cor, criam o ambiente. Mas não há tempo para ficar por ali olhando as redondezas. Acção é a palavra chave de *Predator...*

Arnold Schwarznegger é, em *Predator,* o major Dutch Schaeffer, comandante de uma força de intervenção largada em plena selva sul-americana numa missão arriscada: o salvamento de alguns americanos reféns de guerrilheiros comunistas. Uma tarefa já capaz de criar dores de cabeça, torna-se ainda mais complicada quando Arnold descobre que um ser alienígena decidiu brincar com os humanos.

Largado em plena selva por uma nave (o jogo mostra-nos a sequência em que a nave lança o seu passageiro) o extraterrestre, melhor, um robô, fruto de tecnologia estranha à Terra, tem uma estranha concepção de divertimento: adora «desmanchar» os pequenos bípedes que lhe aparecem pela frente. Assim o major Dutch cedo perde os seus comandos e tem de haver-se «a solo» com os guerrilheiros (aqueles pixeles cobertos com um boné à Fidel Castro) e evitar o gigante metálico, que até era capaz de chamar «um figo» a todo aquele músculo para desfazer.

E pronto, isto é *Predator.* Uma história que permite, incentiva mesmo todo o tipo de violências. O jogo desenrola-se ao longo de quatro secções, obrigando a «loadar» cada uma delas finda a anterior. Momento aborrecido que faz descer a adrenalina. Mas, como é óbvio, não se pode ter tudo, especialmente com estes gráficos e movimentos. Schwarznegger movimenta-se bem, embora algo pesadamente (não admira, aquilo é um peso em bicepes...) e os mauzões da fita não lhe ficam atrás. Dedo no gatilho, é bem um conselho que há que registar. Mas nada de exageros, que mesmo um herói necessita de economizar. E é saltar, que estamos sobre o ponto de descida...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar

GENERAL RAPTADO LEVA GUERREIROS À SELVA

TÍTULO: «Ikari Warriors»
MÁQUINA: Spectrum

Quase um ano à espera de um jogo é obra. Agora resta perguntar se valeu a pena. Trata-se, é claro, de *Ikari Warriors*, o tão prometido sucesso das máquinas de arcada que a Elite se comprometera a «enfiar» no micro caseiro. Apesar de marcado pela idade, *Ikari* parece ter pernas para andar.

A acção assemelha-se muito à de *Comando, Jackal* e outros produtos similares. E a história é bem do mesmo estilo, mas, como alguns gostam sempre de ouvir uma boa história aqui vai tudo muito direitinho:

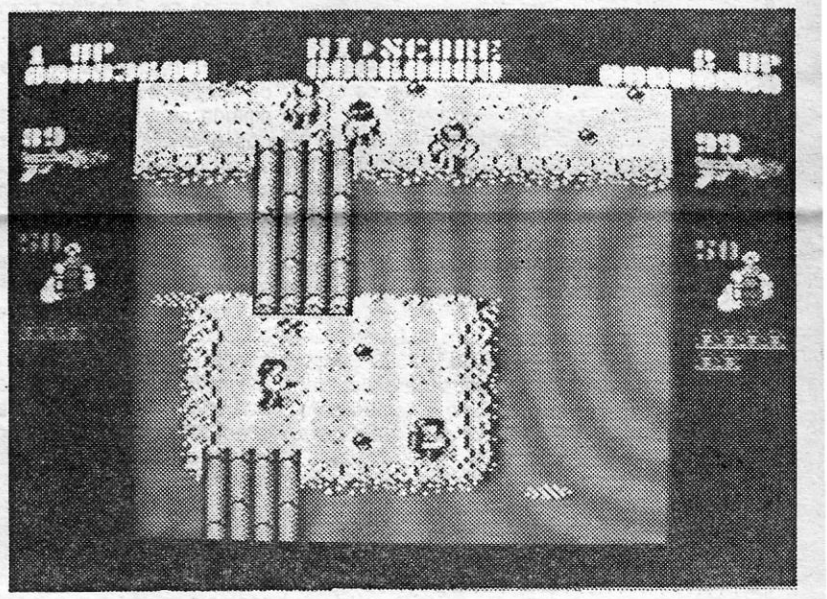
Um general muito importante foi raptado por um grupo de revolucionários (ninguém ouse pensar na palavra «originalidade») e há que partir para o salvar. Pois, era sempre possível enviar algumas bombas atómicas como aviso e depois ir lá conversar amigavelmente com os guerrilheiros, só que assim o jogo seria outro e não este *Ikari Warriors.* Por isso mesmo, há que pôr pés ao caminho, selva afora (ou será adentro?) abatendo tudo o que nos aparecer ao caminho.

Ikari Warriors é mesmo um bom jogo. Inimigos, há-os em todas as esquinas, montes deles, de arma aperrada e sempre com o dedo apertando o gatilho. Há que dissuadi-los de continuarem na senda da guerra, pelo que o nosso herói tem ao seu dispor uma fiel metralhadora (é favor não desperdiçar munições), um saco cheio de granadas e um fornecimento interessante de... vidas extra.

A acção é rápida neste *Ikari Warriors.* Os grupinhos de *pixells* movimentam-se muito bem, os níveis fazem-se em passo de corrida (e muito ziguezague, só para enganar as balas), despejando carregadores aqui, recolhendo munições acolá, e aproveitando o tempo para, também, causar alguns estragos nas instalações do inimigo. As casamatas dos guerrilheiros são um bom alvo, e nunca se sabe o que escondem de bom: balas extra; granadas, vidas extra e, mesmo, combustível.

Para que é o combustível se o herói se desloca «a sapatos»? — perguntam já alguns, aí no fundo. Ora pois, há um tanque esquecido por aquelas bandas, lá mais para os níveis superiores, pelo que o combustível pode ser útil.

A opção «dois jogadores» faz de *Ikari Warriors* um jogo diferente de outros da mesma família. Assim, é possível trocar de personagem de um momento para o outro, o que, mesmo não acrescentando nada ao jogo, lhe dá aquele pequeno nada que pode justificar o investimento. Fora isso, *Ikari* é exactamente um *Comando* bem concebido, muito rápido, profissionalmente programado, servido por um esquema de cores simples mas eficaz e muito, muito capaz de «viciar» desde os primeiros minutos. Por tudo isto, apesar de um ano ter passado e o mundo ter dado muitas voltas, *Ikari Warriors* continua a despertar o «guerreiro» adormecido em todos nós.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 7 (no primeiro nível)
CONSELHO: A comprar

VALE DE SANGUE É BALDE D'ÁGUA FRIA

TÍTULO: «Blood Valley»
MÁQUINA: Spectrum

BASEADO nos livros de fantasia da série *Duelmaster, Blood Valley* prometeu, ao longo de meses de publicidade, ser uma aventura inolvidável. Afinal, já na recta final e com o produto «carregado» na memória do computador, fica-se com a sensação de que o *Vale do Sangue (Blood Valley)* é mais um «vale de lágrimas». Infelizmente...

É estranho que a Gremlin, responsável por alguns dos grandes sucessos do mercado — e, por isso mesmo, com acrescida responsabilidade inerente a essa reputação —, tenha apostado num produto tão fraco como este *Blood Valley.* Este jogo é, de facto, um desapontamento, uma vez passada a fase inicial de escolha de personagens e o «menú» onde — até — é possível escolher em qual de três línguas – francês, alemão ou inglês — nos vai ser contada a história por detrás da acção.

Em português, e para os mais interessados (até vai haver gente a comprar isto!), aqui fica um pouco do guião de *Blood Valley*:

Archevault, o poderoso — e malvado — senhor feudal decidiu iniciar a caça a um dos seus subditos — o jogador — pelo que há que escapar do vale onde Archevault tem o seu domínio. A fuga é dificultada pelos aliados do malvado lorde, estranhas e perigosas criaturas, pelo que o herói em fuga tem de lutar denodada e violentamente pela vida.

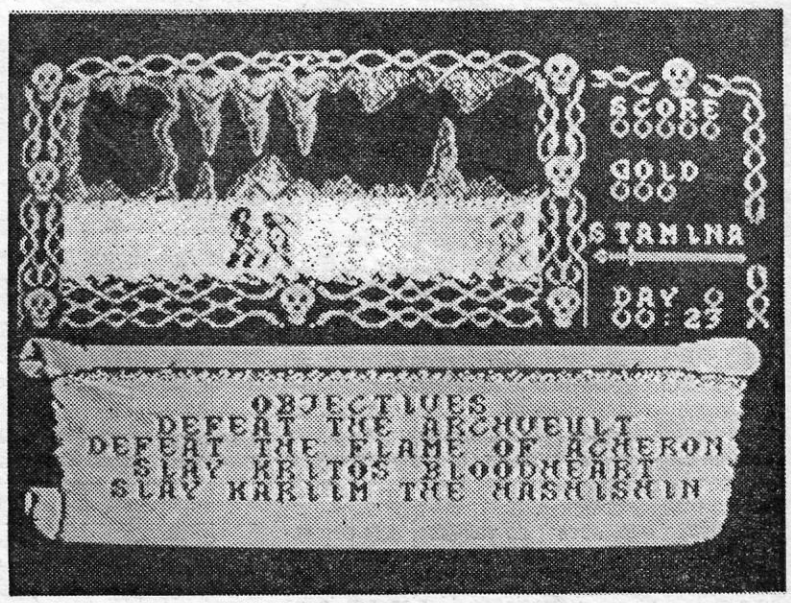
O «menú» inicial do jogo apresenta-nos a hipótese de escolha do personagem que queremos interpretar: guerreiro, religioso ou ladrão. Cada um deles tem determinados atributos que há que descobrir. Poções escondidas no vale, alimentos, armas, tudo isso está a favor do nosso fugitivo.

No «ecrã», em baixo, um pergaminho indica-nos as tarefas que temos de cumprir. Do lado direito são-nos indicados, a pontuação, a quantidade de ouro que temos em nossa posse, a energia e o tempo que nos resta, informações que há que ter sempre debaixo de olho, já que há um tempo limite para escapar do vale.

Servido por gráficos que fazem lembrar os primeiros jogos do Spectrum (talvez seja exagero, mas isto não é um jogo que se apresente em 1988), *Blood Valley* sofre também de defeitos de programação. Ou então alguém que explique por que carga de água o nosso boneco, de repente, desaparece de um local cheio de árvores para aparecer num deserto. Não foi feita qualquer referência a viagens no espaço-tempo...

Um ponto a favor de *Blood Valley» é a possibilidade de dois jogadores poderem brincar ao mesmo tempo. Caso essa opção seja escolhida, um dos jogadores encarrega-se de comandar Archevault, pelo que terá de espalhar os seus aliados ao longo do vale. Só depois o jogo começa.*

Um verdadeiro fiasco, é a crítica final. Talvez a opção para dois jogadores salve um pouco todo o desastre, mas Blood Valley é, decerto, um vale para esquecer.



Género: Acção
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: Evitar ou ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

Primeiro passo esta semana para responder a uma pertinente pergunta feita pelo *Hugo Manuel Trindade Neto*, que vive na Rua Luis de Camões, Lote G 1, 2460 Alcobaça. Ora, o Hugo quer saber porque é que só se pode (deve) escrever de um dos lados da folha e se a regra se aplica a todo o material a enviar? Fácil, já aqui foi dada a resposta recentemente, mas volto a repeti-la: como as vossas folhas para qualquer das secções são coladas em folhas próprias daqui do Jornal, para depois alguém escrever tudo nestas letrinhas bonitas que vocês estão agora a ler, se vocês escreverem dos dois lados do papel... olha adeus, lá se vai metade do que vocês querem contar. Claro que quando a informação é muito importante nós tentamos aproveitar tudo, mas, no interesse de todos, é óptimo que vocês colaborem para que o nosso trabalho seja facilitado, só assim podemos ter mais tempo para responder a todas as vossas perguntas.

E por falar nestas (nas perguntas) o Hugo deseja saber como apanhar o agente e a máscara em «Mask» e a solução completa para «Herbert Dummy's Run». Quem souber escreva-lhe para a morada indicada ou, melhor, faça chegar a informação à «A Capital».

Do Hugo algumas dicas para diversos jogos:

Robin of the Wood — para completar o jogo, temos que arranjar 3 sacos de dinheiro e entregá-los a árvore com cara. Assim recebemos a espada. Depois, arranjamos 5 sacos de dinheiro e entregamo-los a mesma árvore, recebendo assim o arco. Apanhamos o saco de flechas e quando tivermos o arco e flechas, deixamo-nos prender para concorrer ao torneio da flecha de prata e ganhá-lo.

007 – The Living Daylights — para passar para o segundo nivel, só temos que fazer 50 pontos no ultimo quadro (por cada vida) e andar para a direita.

Tai-Pan — no segundo nivel para mudarmos de cidade, seleccionamos a opção que tem desenhado um barco de frente. Depois carregamos em «fire», ate aparecer um risco ao meio da vela. Quando o risco aparecer podemos andar.

Rambo — no helicóptero só podemos disparar com a «bazooka». Contra os guardas a faca é a melhor arma, pois, sendo silenciosa, não os atrai.

Top-Gun — Quando disparam um missil contra o nosso avião, podemos desviá-lo de duas maneiras: 1.ª aumentamos e reduzimos a potência do motor do avião: 2.ª tiramos a mira do visor. Quando já não tiver mira, disparamos, e o avião larga uma fonte de calor que desvia o missil.

Jet Set Willy

Do *Paulo Jorge Barroso*, que vive no Largo Mártires da Pátria, Bloco B — 3.º Dt.º, 8300 Silves, chegou um carregador multipokes para Jet Set Willy que, espera-se, vem mesmo a tempo para resolver o problema do Rui Pedro da Costa Chaves.

Ora espreitem...

```
1 REM carregador multipokes para Jet Set Willy
5 REM Ø By Paulo Jorge
10 CLEAR 32767
30 PRINT AT 11,6: FLASH 1: START JET SET WILLY
40 LOAD "" CODE
50 REM introduzir pokes nesta linha
60 Randomize USR 33792
```

POKE 35123,Ø — desaparecem monstros
POKE 36358,Ø — saltos grandes
POKE 36477,1 — cai sem morrer
POKE 37874,Ø — apanha todos os objectos de uma sala quando entramos na mesma
POKE 35899,Ø — vidas infinitas
POKE 36545,Ø — torna o jogo fácil
POKE 37925,Ø — Maria deixa-nos ir para a cama sem termos todos os objectos obtendo um efeito engraçado (experimentem).

Tenho ainda outros pokes para este jogo que achei melhor não enviar por terem um efeito variável.

Fighter Pilot voa bem alto

Em voo rasante sobre o Poço da Cidade, o nosso leitor *Rui Manuel Oliveira*, que vive no Estoril, «largou» as instruções de Fighter Pilot, bem como um desenho do «écran» principal deste jogo. Este leitor, que é capitão da Força Aérea Portuguesa, decidiu-se a enviar estas informações de propósito para o Pedro, (olá Pedro, pronto para voar?) que recentemente escreveu para aqui atrapalhado com as teclas de Fighter Pilot. Como diz o leitor *Rui Manuel Oliveira*, há muita gente que comprou o jogo sem instruções e que, por isso mesmo, ainda não conseguiu descolar.

E adianta que, apesar de velhinho, este simulador da Digital Integration (que também nos deu Tomahawk e agora ATF) ainda não foi ultrapassado em termos de rigorosidade técnica por jogos posteriores tais como Acr, Top-Gun, Spitfire 40, etc. (e olhem que esta é a opinião de um técnico).

Mas deixemo-nos de conversas e vamos directamente ao que o *Rui Manuel Oliveira* nos conta:

A simulação consiste em sentarmo-nos no cockpit de um F-15, o mais avançado caça da USAF e executarmos com relativa habilidade os 3 primeiros níveis antes de nos aventurarmos no verdadeiro combate aéreo.

Para controlar o avião em voo usam-se as teclas 6 e 7, para comandar o leme de profundidade (subir/descer) e as teclas 5 e 8 para actuar sobre os ailerons (esquerda/direita). Estas teclas podem ser substituidas por um «Joystick» o qual age como alavanca de comando. As teclas CAP SHIF e Z comandam os lemes de direcção (muito úteis para dirigir o avião na pista).

A potência dos motores é controlada pelas teclas Q e A. As teclas dos Flaps são W e S o trem de aterragem é comandado pela tecla U (não pode ser descido a mais de 300 nós).

Os travões são accionados pela tecla B (só no solo).

A tecla M serve para obter o mapa.

Carregando em C passamos ao modo de combate podendo então disparar os canhões (tecla Ø ou no Joystick).

Instrumentos

1) Horizonte artificial — Dá-nos o ângulo de mergulho e de rolagem. E especialmente útil quando se perde de vista o horizonte. No ângulo de rolagem o simbolo do avião invertido (ângulo 90°) corresponde a voo invertido.
2) Speed (velocidade em nós).
3) Altitude em pés.
4) Vertical Speed Indicator (razão de subida/descida).
5) Quantidade de combustivel.
6) Potência dos motores.
7) Angulo dos «flaps».
8) Trem de aterragem.
9) Munições.
10) Computador de voo (no modo normal dá-nos a direcção da pista, em combate a altitude do adversário), carregando em SB/SH funciona como rádio-farol na aproximação à pista.
11) Este mostrador dá a direcção da pista e a sua distância (carregar em N para as diversas bases) E em combate fornece a posição do inimigo (quando os 2 ângulos coincidem o asterisco está situado à frente do avião).

Na 1.ª opção, para aterrar baixar completamente os «flaps» e compensar a perda de velocidade e altitude aumentando a potência (a menos de 130 nós o avião entra em perda). Na parte final da aproximação a velocidade deve ser inferior a 150 nós e a razão de descida não pode ser superior a 10 pés. Após aterragem (altitude Ø) travar e desligar os motores.

Na opção 3, estamos situados atrás e à mesma altitude do adversário (confirmar ligando o computador de voo no modo de combate). Quando o adversário estiver ao nosso alcance (aqui a simulação falha por não incluir o restante arsenal do F-15 em missão de superioridade aérea, os misseis Sparrow e Sidewinder) é varrê-lo do céu com uma rajada de canhão de 6 canos MG1 A1. Após localizarmos o próximo adversário é dirigirmo-nos para cá em missão de intercepção.

Na opção 4, o adversário responde ao fogo (4 tiros são fatais) e se estivermos em situação critica devemos fugir ao combate (a mais de 1 milha ou de 5000 pés de distância perde-se o contacto visual) e o inimigo volta ao objectivo principal: a destruição das nossas 4 bases. Quanto a nós, resta-nos tentar encontrar alguma ainda operacional e aterrar para rearmar, atestar e reparar o aparelho. Estas missões podem ser complicadas com nevoeiro e ventos laterais.

Pilotar um F-15 não é fácil, nem sequer num 48 K e nesta simulação estão incluidos factores tais como o mergulho do avião em fortes mudanças de direcção, o descer o trem de aterragem provoca resistência aerodinâmica, as maiores velocidades são atingidas a grande altitude (o ar é mais rarefeito), etc, só com prática nos iremos familiarizar com o controlo do aparelho.

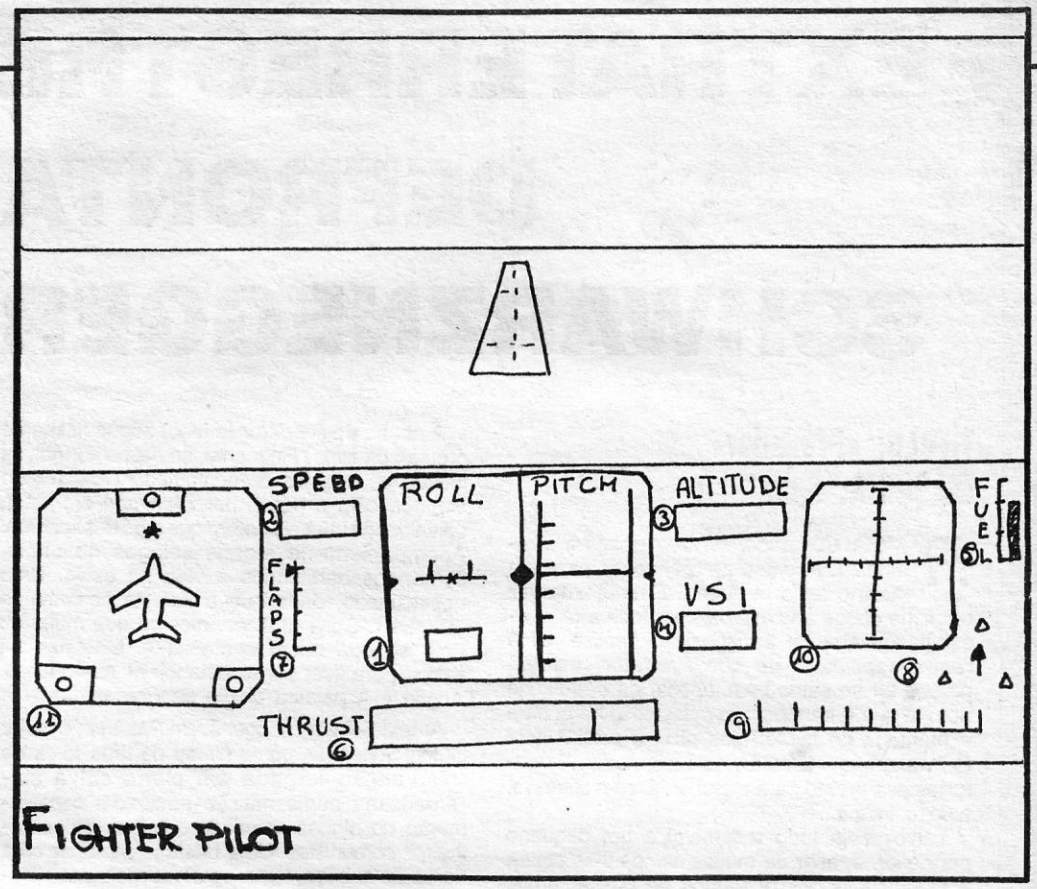
Para o Pedro e para todas as pessoas que até agora estivessem imobilizadas na pista, termino fazendo votos que apreciem estar aos comandos do F-15, uma verdadeira maravilha tecnológica, sonho de qualquer piloto de caça, mas cujo modo de combate só deveria ser usado em simulações.

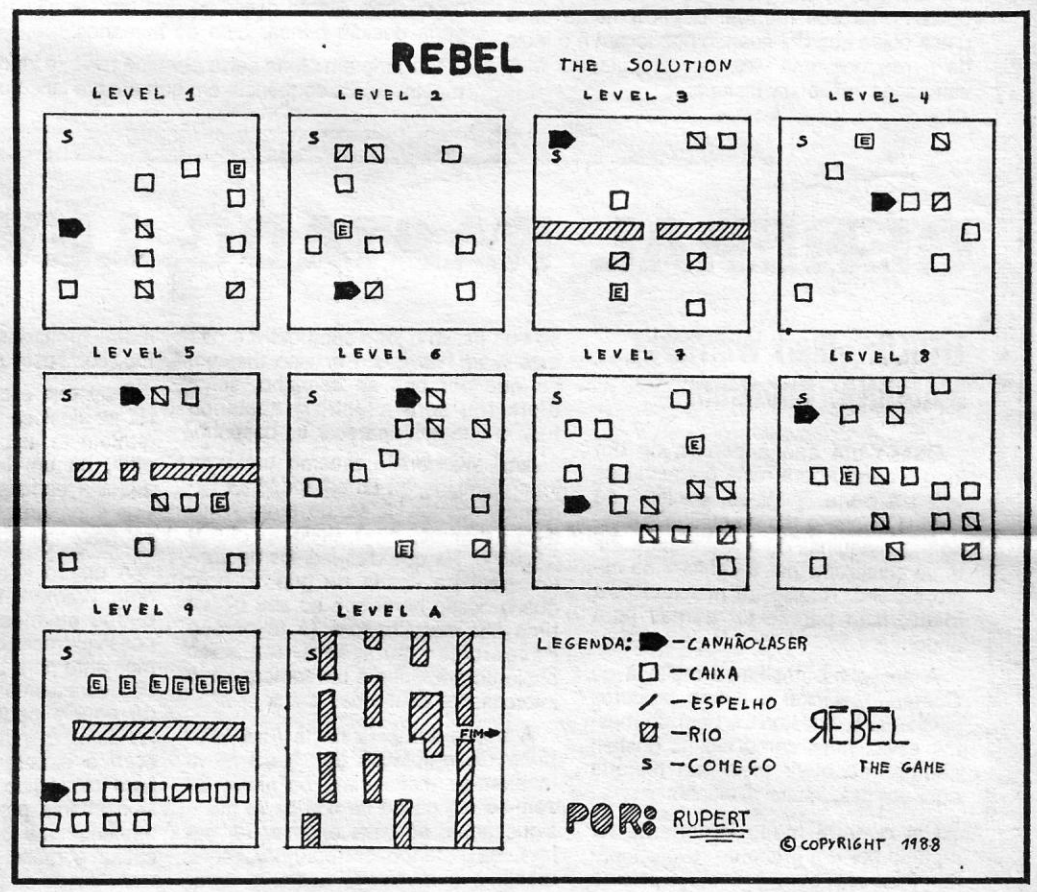
Dizzy e um mistério

Do *Rui Miguel Nascimento*, que gosta que lhe chamem Rupert (será o do «Ice Castle?») um mapa de Rebel deve estar nestas páginas. Mas aqui abaixo está alguma informação que o Rupert reputa de importante para o Jogo Dizzy. E logo a seguir uma dica para «O Mistério do Nilo».

DIZZY — O objectivo do jogo é fazer uma poção para matar o feiticeiro que se encontra no castelo. Lista de objectos e sua utilidade:

Objectos	Utilidade
tocha	acender o caldeirão
folha de vampiro	ingrediente da poção
insecticida	matar aranhas
3 em 1 oil	abrir a porta do castelo
plastic raincoat	«matar» as gotas de chuva
chave	abrir o alçapão
saco de ouro	fazer funcionar o elevador





EL MISTERIO DEL NILO — Se no segundo quadro só tiverem uma granada, coloquem-se na ponta da prancha, no cimo das escadas e o homem na janela tratará do resto. Quando só sobrar o homem da janela disparem-lhe a granada.

Side Walk até ao fim

O *Tiago Almeida*, que anteriormente tentara escrever tanto numa folha de papel que nos fez chegar uma carta incompreensível, quase se redimiu desta vez (aquilo do Chain Reaction foi para a sexta secção) e tratou da saúde a Side Walk, com mapa e tudo. E tudo feito por ele sem auxílio de revistas. Só o David é que lhe deu uma ajuda mesmo na ponta final do jogo, dizendo-lhe que tinha de telefonar à namorada (em Side Walk, não na vida real, que isso não é para aqui chamado).

1.ª Parte — Encontrar o hippy e perguntar «where can we get some tickets» e depois ir à loja de tickets e pedir «two tickets...». Depois perguntar «You, realy have'nt no more tickets» e por fim perguntar-lhe «where germaine lives» e em seguida ir ter com o hippy e perguntar-lhe «what do you know about a stolen byke» e em seguida entrar numa porta no canto inferior direito do «écran» e perguntar «what do you know about a stolen byke» e depois disso ir até ao beco e apanhamos o motor e por fim vá ao parque B2 e perto da cerca carregue para cima e apanhe uma parte da moto.

2.ª Parte — Encontrar os 4 punks, indulgentes, como quiserem chamar (Whatka; Sumo; Snake e gang Leader) e batam-lhes e que ficarão com quatro jantes da moto (assento; guiador; amortecedores e roda trazeira, sucessivamente).

3.ª Parte — Encontrar Whaka e perguntar-lhe «what can you tell me for a fiver» e depois disso encontrar Snake e diga-lhe «the man with the failt said me» e para finalizar a 3.ª parte vá ao mecânico na oficina D4 e compre-lhe uma roda (a última parte da moto).

4.ª Parte — Vá até às ruínas C1 e compre à rapariga punk ou namorada do gang Leader uma chave.

5.ª Parte e última — Ir até à cabina telefónica D3 e dizer «I'm going to collect you...» acaba o jogo.

NOTA — Por exemplo, para entrar em zonas como oficina e casa de Germaine, tem de fazer as perguntas se não consegue entrar. O mesmo se refere a frases que só se dizem depois de outras serem ditas, etc.

Mapas, muitos, dicas, o mesmo

Um braçado de material desceu das Caldas da Rainha até ao Poço da Cidade. Três mapas, um quadro de Batty (que vai ficar de fora porque não é assim tão importante) e uma série de dicas são o fruto do trabalhão a que o *Joaquim Barros* e o *João Carlos* se entregaram durante algum tempo.

Dos mapas, estes amigos consideram que o de Robin Wood foi o mais complicado de realizar. No mapa de Tujad os Tês representam os transportadores e o S é o começo (start). E em Andy Capp os pequenos desenhos são candeeiros. E em Andy (o jogo) é importante não esquecer que o herói tem de ser violento, criminoso, sexista, alcoólico e gastador.

Resta acrescentar que estes amigos desejam trocar jogos com outros leitores de «A Capital», pelo que, quem o quiser fazer, deve escrever-lhes para Rua José Fuller, Vivenda Vera Maria, 2500 Caldas da Rainha, ao cuidado do *Joaquim Barros*. E pronto, vamos ao material.

ATIC ATAC — A cave inglesa serve para matar o robô, bastando para isso tocar-lhe.

EXOLON — Os lasers destróem-se disparando muitas vezes contra eles, até que explodem.

TUJAD — Não se devem deperdiçar as armas, tentando usá-las acertadamente, ou seja, cada arma matando o inimigo certo.

ANDY CAPP — Quando se estiver pouco bêbado, vai-se à esquadra da polícia, onde nos dão a chave de casa do nosso vizinho. Indo ao quintal dele, apanha-se uma rosa, que deve ser para dar a rapariga que aparece de vez em quando. Ir a livraria, comprar os 2 jornais, usando logo o «Racing News», ficando-se a saber em quem apostar. Depois, entrega-se o «Daily Miror» à nossa mulher, que nos dá um «benefit card». Indo à casa das apostas, aposta-se uma quantia qualquer na pista que aconselhavam no jornal. Se se ganhar, recebe-se o livro da renda, que tinha sido perdido ao jogo pelo Andy.

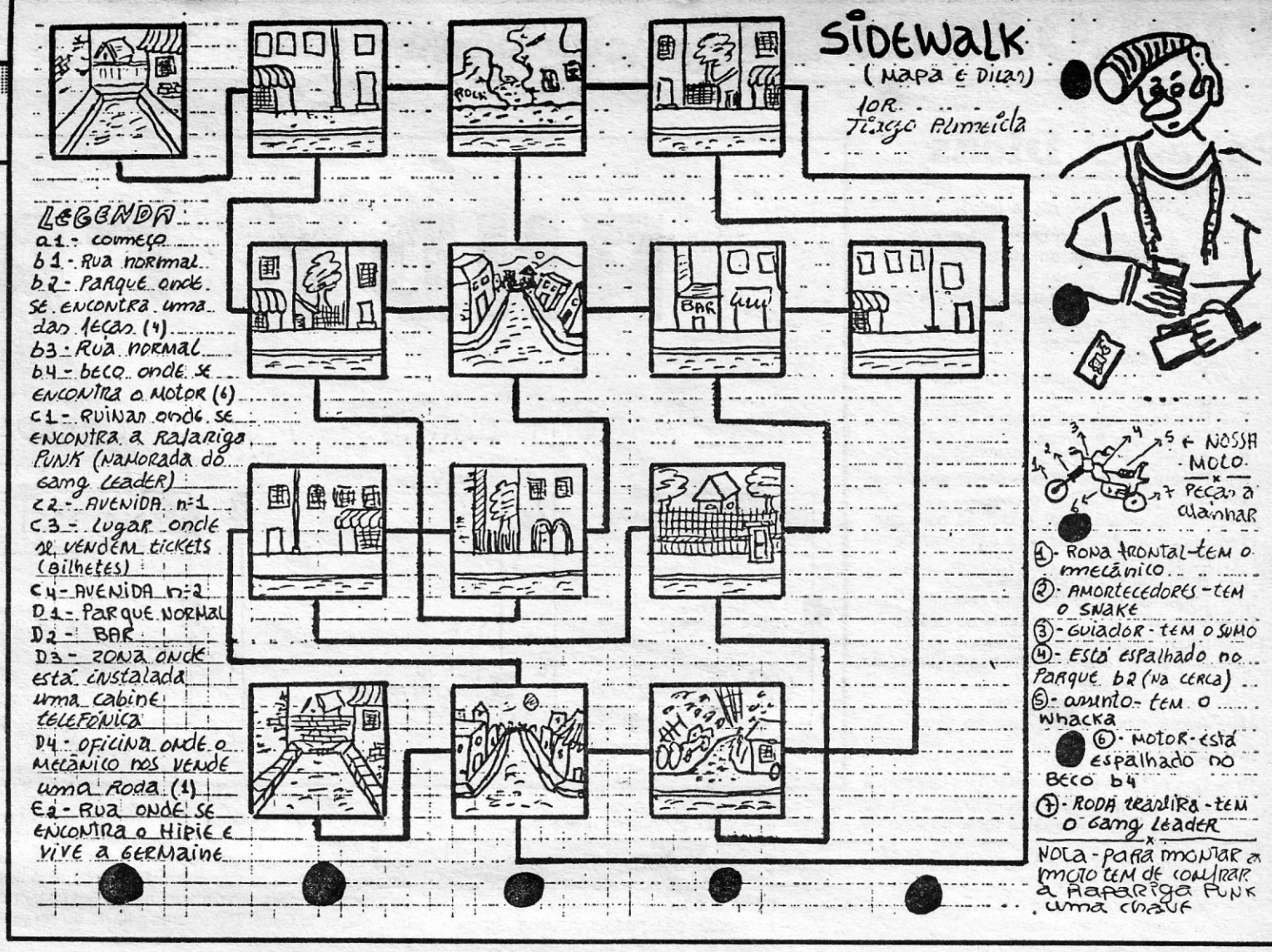
Se formos ao Fundo de Desemprego, dizem-nos que há uma vaga na fábrica (Fred Wing Nuts), mas só nos podemos inscrever na 4.ª feira.

Para ganhar energia, vai-se ao bar, compra-se uma caneca de cerveja e usa-se logo, para não termos problemas.

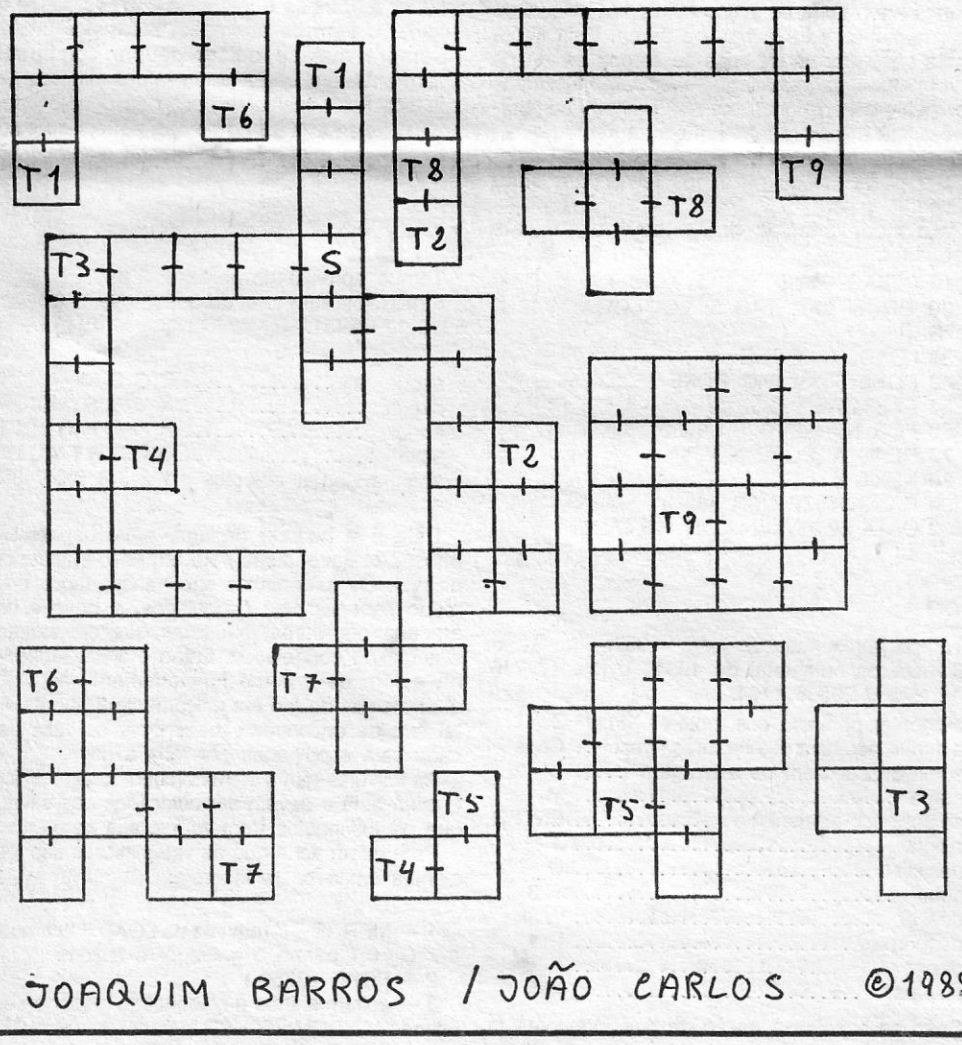
O objectivo do jogo parece-me que é pagar a renda, andar sempre bêbado, namorar, bater na mulher, ser violento e ser criminoso.

ROBIN WOOD — A primeira tarefa é achar o bispo e apanhar o dinheiro. Com esse dinheiro deve-se depois ir à árvore, que nos dá armas. Deve-se evitar os javalis e o xerife, e quando se tiver dinheiro, não se deve passar pela feiticeira, senão ela tira-nos dinheiro.

GHOS'S IN GOBLINS — Para passar do 1.º para o 2.º nivel, quando se chega ao monstro vai-se sempre a saltar e a disparar. No nivel das plataformas não é preciso matar todos os monstros, portanto, se não os conseguirem matar, sigam em frente. Na passagem do 2.º para o 3.º nível, ir muito devagar até ao fim da parede de pedra até que apareça um monstro. Devem-se virar para ele, matá-lo, seguir em frente e matar o outro monstro.



TUJAD



JOAQUIM BARROS / JOÃO CARLOS ©1988

Se se disparar contra as chaves, ganham-se pontos. Devem tentar ficar sempre com as facas.

Hypersports

NATAÇAO — Carregar em ESQ. e DIR. alternadamente e muito depressa para o boneco ganhar velocidade. Quando aparecer no «écran» escrito «BREATHE», carregar em FIRE.

TIRO AOS PRATOS — As miras acompanham os pratos, por isso é só carregar em ESQ. e DIR. para disparar a mira esquerda ou direita respectivamente.

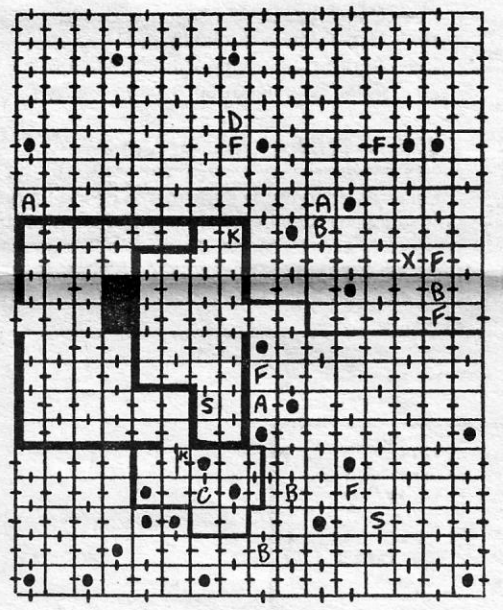
SALTO EM COMPRIMENTO — Carregar em FIRE para o boneco começar a correr. Quando chegar ao trampolim carrega-se em FIRE e quando ele estiver na vertical carregar em FIRE e depois em ESQ. e DIR. alternada e muito rapidamente.

TIRO AO ARCO — Para escolher o vento, carregar em FIRE e tentar obter o vento o mais perto possivel de 0. Para disparar as setas, carrega-se em FIRE, mas atenção, pois tem de se manter a tecla premida até que o ângulo esteja mais ou menos em 5.º e então largar a tecla. Este é o jogo que achamos mais difícil.

TRIPLO SALTO — Carregar em ESQ. e DIR alternadamente para ganhar velocidade. Quando estivermos quase a pisar a linha, carregar em FIRE, sempre atendendo nos ângulos, fazendo isso sempre que o boneco toca no chão. Aqui o método usado para os ângulos é igual ao jogo anterior, só que os ângulos devem ficar o mais perto possivel de 45º.

ALTEROFILISMO — Carregar em ESQ. e DIR. alternadamente. Quando o boneco começar a brilhar, carregar em FIRE e depois continuar a carregar ESQ. e DIR. até os juizes terem assinalado todos.

ROBIN WOOD



JOÃO CARLOS ©1988

JOAQUIM BARROS

S → START
B → BISPO: VIAJA PELA FLORESTA COM UM GUARDA. MATANDO O GUARDA, APANHA-SE DINHEIRO. B OU HORIZONTAIS PRÓXIMAS.
A → ÁRVORE VIVA: ONDE TEMOS DE LEVAR DINHEIRO, PARA RECEBERMOS ARMAS.
F → FEITICEIRA: FICA COM AS FLORES. SE TIVERMOS MAIS QUE 3, MANDA-NOS PARA C.
X → XERIFE: MANDA-NOS PARA AS MASMORRAS.
D → DRUIDA: RESTABELECE A ENERGIA E DÁ UMA VIDA.
K → CHAVE: ABRE A PORTA DAS MASMORRAS OU DA ALDEIA.
● → OBJECTOS: PÃO(?), VIDA OU FLOR.

NOTA: AS POSIÇÕES DE S E DE A, MUDAM DE JOGO PARA JOGO. ESTAS SÃO AS POSIÇÕES POSSIVEIS.

ROCKY HORROR SHOW — Se carregarmos duas vezes no botão em que está escrito «DO NOT PRESS», passamos para uma sela onde podemos apanhar mais peças da máquina.

Se formos à sela do gelo e carregarmos nos botões que lá estão, a temperatura baixa e os inimigos ficam paralisados por um certo tempo.

KOKOTONI WILF — Se carregarmos no 3, o jogo começa no 3.º nivel.

FORMULA ONE — Melhor equipa: Brobhen
Melhores pilotos: René Arnoux, Nélson Piquet
Sponsers: ATS Wheels Gitanes
Durante a corrida, quando os carros começarem a perder tempo em relação aos outros, chamá-los à BOX e mudar-lhe os pneus 1, 2, 3 — piso seco; 4 — piso pouco molhado; 5 — pneus de chuva.

RENEGADE — Para matar os Bosses do 1.º e 2.º níveis, basta dar-lhe um pontapé para trás. Depois, é só aproximarmo-nos deles, carregar em FIRE e eles morrem. No 3.º nível, o Bosse mata-se utilizando o pontapé no ar (ESQ. ou DIR. e FIRE), sempre que ele corre para nós. No 4.º nível, tenham cuidado porque os bandidos têm navalhas e, se nos tocam, morremos logo.

HIJACK — Na Communications Room há um ficheiro (cassete: para accionar pôr a seta no quadrado da cassete e disparar) com informações sobre todos os empregados.

Se soubermos os códigos, os computadores podem dar-nos informações úteis: o nosso status económico/político, os grupos que possam ter efectuado o rapto.

Aconselha-se que, sempre que um empregado não esteja a cumprir uma missão, seja mandado para o seu escritório, para que o possamos contactar mais facilmente.

COMMANDO — Para matar os camiões e as casas que nos atiram balas, basta lançar uma granada.

SUPER ROBIN WOOD — Apanhar todos os corações e depois à sala de Lady Marion. Aí, pouse em cima do elevador e carregue para baixo, acabando o jogo.

GLASS — Quando perderem, carreguem em BREAK e terão acesso ao «menu», que permitirá começar no sitio onde tinhamos perdido.

Terramex «completex»

E vamos lá a acabar este divertido jogo que, afinal, parece bem mais fácil de resolver do que muitos esperavam. Quem envivou a solução, para todos os personagens, com um mapa para facilitar a viagem de busca do professor Eyestrain, foi o *Paulo Jorge Ferreira*, do Bombarral, que necessita das teclas de «Evening Star» para pôr a locomotiva a rolar nos carris. Também de ATF o *Paulo* queria as teclas mas, essas, já aqui as publicamos. E voltando a Evening Star, talvez no próximo número de pokes & dicas tenhas as tuas teclas. Está bem?

Solução do «*TERRAMEX*»

1 — Apanhar aspirador

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

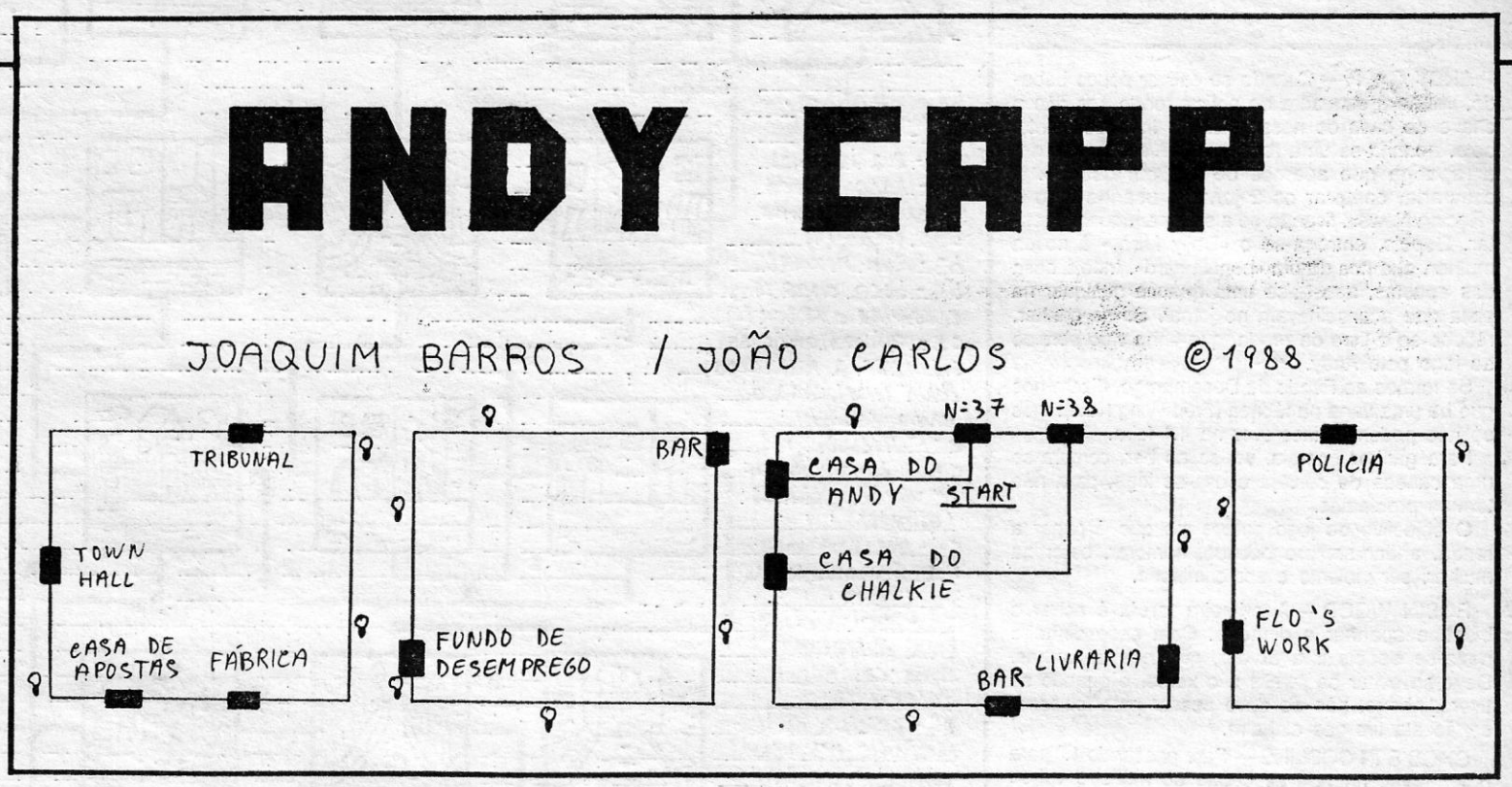
Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

2 — Subir e apanhar o cesto
3 — Seguir para o «écran» da esquerda e apanhar o barril
4 — Descer a montanha e seguir para a direita até apanhar a flauta
5 — Voltar ao «écran» de início. Subir e seguir para a direita
6 — Apanhar o panfleto e continuar para a direita
7 — Descer, apanhar lingotes e voltar a subir. Segue para a direita
8 — Apanhar o unicíclo e continuar em frente
9 — Esperar o dinossauro e seguir atrás dele. Subir para apanhar o chapéu
10 — Para a direita. Usar o chapéu para cair
11 — Esquerda. Apanha bola e salta para dentro do poço
12 — Esquerda e apanha «flash»
13 — Esquerda e apanha barril pequeno
14 — Volta ao «écran» por onde se desceu no poço
15 — Direita, usa cesto, direita, usa flauta, direita até ao final
16 — Usa elevador, apanha fole e esporas
17 — Agora é necessário voltar ao poço e sair dele
18 — Direita até ao balão
19 — Usa panfleto para levantar, usa fole para ir para a direita e outro objecto para pousar na montanha (não deve tocar no topo do «ecran»)
20 — Direita, apanha pedras, usa chapéu e salta pela direita
21 — Volta a saltar, apanha o barril, muda para o 1.º barril, entra no canhão
22 — Usa chapéu e salta pelo buraco
23 — Direita e apanha copo de cerveja
24 — Esquerda até à sala da fórmula
25 — Solução segundo o personagem:

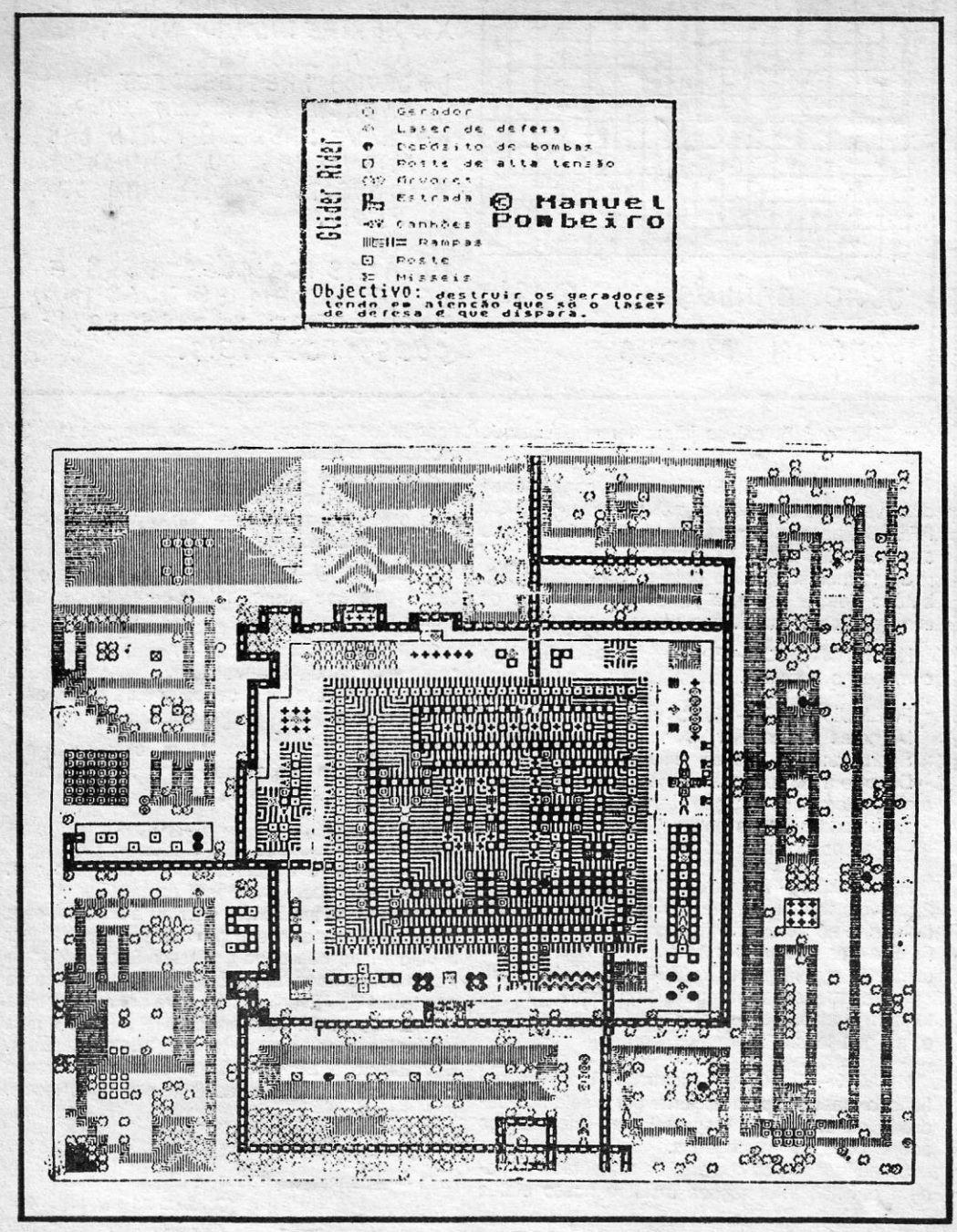
Fortisque-Smithe:	Usa bola
Henri Beaucoup:	Usa unicíclo
Herr Krusche:	Usa copo de cerveja
Big John Caine:	Usa esporas
Wu Pong:	Usa «flash»

26 — Direita até à sala sem gravidade, apanha cristal
27 — Esquerda até ao elevador desce até ao fim
28 — Sobe 1.ª escada, usa lingotes para fazer cruz, desce
29 — Direita, sobe escada e apanha medidor
30 — Desce escada à esquerda até ao elevador
31 — Sobe até à 1.ª passagem à esquerda e passa ponte a saltar
32 — Esquerda, apanha pilha, esquerda, usa elevador
33 — Esquerda, apanha manivela, esquerda, usa chapéu e salta
34 — Esquerda, apanha cabide, esquerda
35 — Coloca cristal no prato para fazer funcionar transportador
36 — Esquerda, usa pedras, apanha «geiger»
37 — Direita até à sala a seguir ao transportador usa manivela e salta para o alvo
38 — Apanha carrinho e direita
39 — Segue até ao fim apanha roda, volta até ao carro (salta na manivela)
40 — Direita e usa transportador
41 — Esquerda até ao elevador desce até ao fim
42 — Sobe escada, direita e sobe escada
43 — Usa cruz, sobe escada e direita
44 — Usa fórmula e direita
45 — Agora é só entregar ao cientista o que ele pedir (encostem-se a ele)



Glider Rider de novo

Leitor assíduo deste suplemento desde há quase dois anos, o *Manuel Joaquim Pereira Pombeiro* passou algum tempo a compilar informações de revistas, experiência pessoal e de amigos, e enviou uma série de coisas boas que vocês vão, decerto, apreciar. E, diz o *Manuel Pombeiro*, as dicas por ele enviadas são garantidas (pelo menos nas versões que possui), pelo que só há que as utilizar para que as coisas vos sejam facilitadas. E antes de partirmos para toda a informação (espreitem o belo mapa de Glider Rider) uma palavra de agradecimento ao *Manuel Pombeiro*.



1942

Tempo aproximado de load: 4'30''.

5 módulos num total de 49924 bytes: 17 1046 17 229 48615.

Teclas definíveis excepto as de «looping» que são 1 2 3 4.

Estamos em plena II Guerra Mundial, no Oceano Pacífico, em 1942, o inimigo está a concentrar as suas forças e cabe-nos a nós deitar abaixo tantos dos seus aviões quantos pudermos: para tal somos levados até à zona de acção num porta-aviões, de onde largamos para a batalha aérea. Pela frente vamos encontrar vários tipos de aeronaves, desde as vermelhas, pequenas, que executam trajectórias previsíveis e dão bónus até aos grandes bombardeiros, que disparam também contra nós e necessitam de ser abatidos. No fim de cada nível reaparece o porta-aviões para nos levar para outra batalha.

Para vidas infinitas basta teclar o seguinte carregador:

```
10 CLEAR 64999
20 PRINT //1; TAB 5; «COLOCA 1942 A ENTRAR»
30 LOAD      CODE
40 POKE 65332,240: POKE 65333,255
50 RESTORE
60 FOR N=65520 TO 65527
70 READ A: POKE N,A
80 NEXT N
90 RANDOMIZE USR 65288
100 DATA 62,33,50,247,204,195,47,204
```

Ace

Tempo aproximado de load: 4'35''.

6 módulos num total de 49315 bytes: 17 146 6912 20000 20536 1704.

aumentar potência dos motores «trust»	Z
diminuir potência dos motores «trust»	Caps
subir/descer trém de aterragem	U
mapa	M
seleccionar armamento	ENTER
ejectar	J
desistir	Q
subir	S 3
descer	W 4
esquerda	E 1
direita	R 2
disparar	X 5

Caso se escolha a opção de dois jogadores, o segundo jogador controla os sistemas de armamento com:

subir	I 9
descer	K 8
esquerda	O 6
direita	P 7
disparar	N 0

Uma poderosa força inimiga invadiu a costa sul da Inglaterra, tendo conseguido desembarcar tanques apoiados por helicópteros e por mísseis terra-ar. Dispõe ainda de cobertura aérea e a sua força naval está à espera que seja destruída a força aérea de defesa inicial para continuar o ataque. Esta força de defesa consta de três caças e de um só piloto para todos eles. Tem de se aniquilar as forças terrestres e aéreas inimigas antes de se poder atacar a força naval e afundá-la.

O painel de instrumentos indica à esquerda, ao alto, a potência dos motores «TRUST» e combustível «FUEL», por baixo, altitude «ALT» em pés e velocidade «VEL» em nós. A letra «U» com uma seta apontada para cima ou para baixo indica se o trém de aterragem está descido ou recolhido. A letra «S» indica a pontuação e à direita encontra-se a bússola. Ao centro, ao alto é o radar computadorizado que quando apresenta uma seta indica um avião por cima ou por baixo, um rectângulo indica um inimigo numa zona de mil pés relativa à nossa altitude, e um ponto assinala um alvo terrestre. Por baixo do radar há o indicador da posição relativa à horizontal e que nos dá a indicação de subir, picar e virar. A direita, em cima, o computador de bordo transmite-nos mensagens e avisos, e por baixo o indicador de modo de voo indica ainda o número de munições de que dispomos.

Para levantar voo é necessário atingir velocidade superior a 150 nós e inferior a 250 nós, tendo que recolher o trém de aterragem antes dos 280 nós.

Sempre que se quiser poupar combustível subam e retirem toda a potência dos motores. Uma boa táctica é escolher a opção de dois jogadores mesmo jogando sozinho porque só tem de estabilizar o avião e depois movimentar a mira.

Alien 8

Tempo aproximado de load: 3'45''.

6 módulos num total de 35812 bytes: 17 398 17 6912 17 28451.

esquerda	Z C B M
direita	X V N SYMB
andar	A S D F G I K L
saltar	Q W E R T Y U I O P
apanhar/largar objectos	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Esta é a história de uma nave espacial que transporta astronautas para um novo planeta colonizável. Os astronautas são transportados de um modo especial: vão congelados. A nave é então atacada por seres exteriores que desactivam o sistema de congelação. Então o único «robot» da nave tem de pôr em funcionamento as vinte e quatro salas de frio em unicamente 24 horas. Para tal tem de encontrar e transportar as válvulas de cada sala espalhadas por toda a nave.

As válvulas têm 4 formas: cubo, queijo, pirâmide e meia-bola e devem ser colocadas nas salas em que os losângulos formarem a sua forma.

Para quem acha que as vidas iniciais são insuficientes então basta fazerem:

1 — MERGE '' '' (em vez de LOAD '' '') e quando der OK:0,1 parem o gravador e teclem:
2 — POKE 23756,1
3 — editem a linha e coloquem o cursor antes do último RANDOMIZE USR para escreverem:
4 — POKE 42587,100:
5 — façam entrar a linha
6 — RUN
7 — e coloquem o resto do jogo a entrar.

Automania

Tempo aproximado de loads: 3'50''.

6 módulos num total de 39843 bytes: 17 112 17 6912 17 32768

Teclas definíveis.

Nesta primeira aventura de Wally tem de se reparar vários carros para ajudar Wally a manter o emprego.

Para ter vidas infinitas basta seguir os passos indicados para o jogo anterior excepto:

4 — POKE 46680,251: POKE 46681,201: RANDOMIZE USR 46677: POKE 64563,0: RANDOMIZE USR 32923.

Battlefield Germany

Tempo aproximado de load: 4'00".

8 módulos num total de 39412 bytes: 17 650 17 3836 17 6912 17 38336.

Este é um simulador de guerra na Europa central entre o Pacto de Varsóvia e a OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) num cenário que engloba ambas as Alemanhas, Checoslováquia, Bélgica, Holanda, Dinamarca, Luxemburgo e França Oriental. Como simulador baseia-se na seguinte sequência de acontecimentos:

Março a Agosto de 1988

Depois de um grande número de vitórias iranianas e colapso económico, o regime iraquiano é substituído por um governo fundamentalista que faz a paz com o Irão. O governo do Egipto é também substituído por um regime Islâmico depois de demonstrações populares de força.

Novembro de 1988

O Pacto da União Islâmica (PUI) é formado pelo Irão, Iraque, Síria, Líbia e Egipto. A cooperação militar conjunta aumenta quando são levados a efeito exercícios militares de grande envergadura. Moscovo aumenta as suas relações com o Irão e o Egipto e fornece grandes quantidades de material bélico ao PUI, incluindo misseis e aviões de combate sofisticados e mesmo alguns dos seus novos tanques T80.

10 de Maio de 1989

Depois de uma escalada de recontros aéreos entre as forças aéreas israelitas e sírias sobre o Líbano, a Síria começa a concentrar tropas nas fronteiras.

22 de Maio de 1989

A guerra eclode nas fronteiras israelitas. Duas grandes forças do PUI atravessam as fronteiras. Apesar de Israel manter alguns pontos estratégicos, o PUI atravessa os montes Golan e grande parte do Sinai. Nestes ataques as forças do PUI usam grandes quantidades de armas químicas que, juntamente com o grande número de efectivos militares forçam o exército israelita a recuar.

30 de Maio de 1989

Depois de um pedido de emergência de ajuda naval por parte de Israel aos Estados Unidos da América, uma frota de intervenção e a força de deslocamento rápido dos EUA desembarcam e contém a maioria dos ataques do PUI que conseguiram alcançar várias posições-chaves em Israel incluindo Jerusalém.

4 de Junho de 1989

A União Soviética reprova a intervenção militar dos EUA, mobilizando todas as forças do Pacto de Varsóvia e mandando 12 divisões juntarem-se às forças do PUI em Israel.

9 de Junho de 1989

O porta-aviões USS Saratoga é afundado por um submarino não identificado perto da costa Norte de Israel. EUA acusam a União Soviética e ameaçam com retaliações. As forças da OTAN na Europa são mobilizadas. O PUI faz mais ataques em Israel e forças americanas e soviéticas travam recontros pela primeira vez.

12 de Junho de 1989

Aviões baseados nos porta-aviões americanos bombardeiam a Frota Soviética do Mediterrâneo, que vinha a efectuar ataques esporádicos, provocando grandes estragos. São também feitos ataques a centros de abastecimento no Egipto e na Síria

15 de Junho de 1989

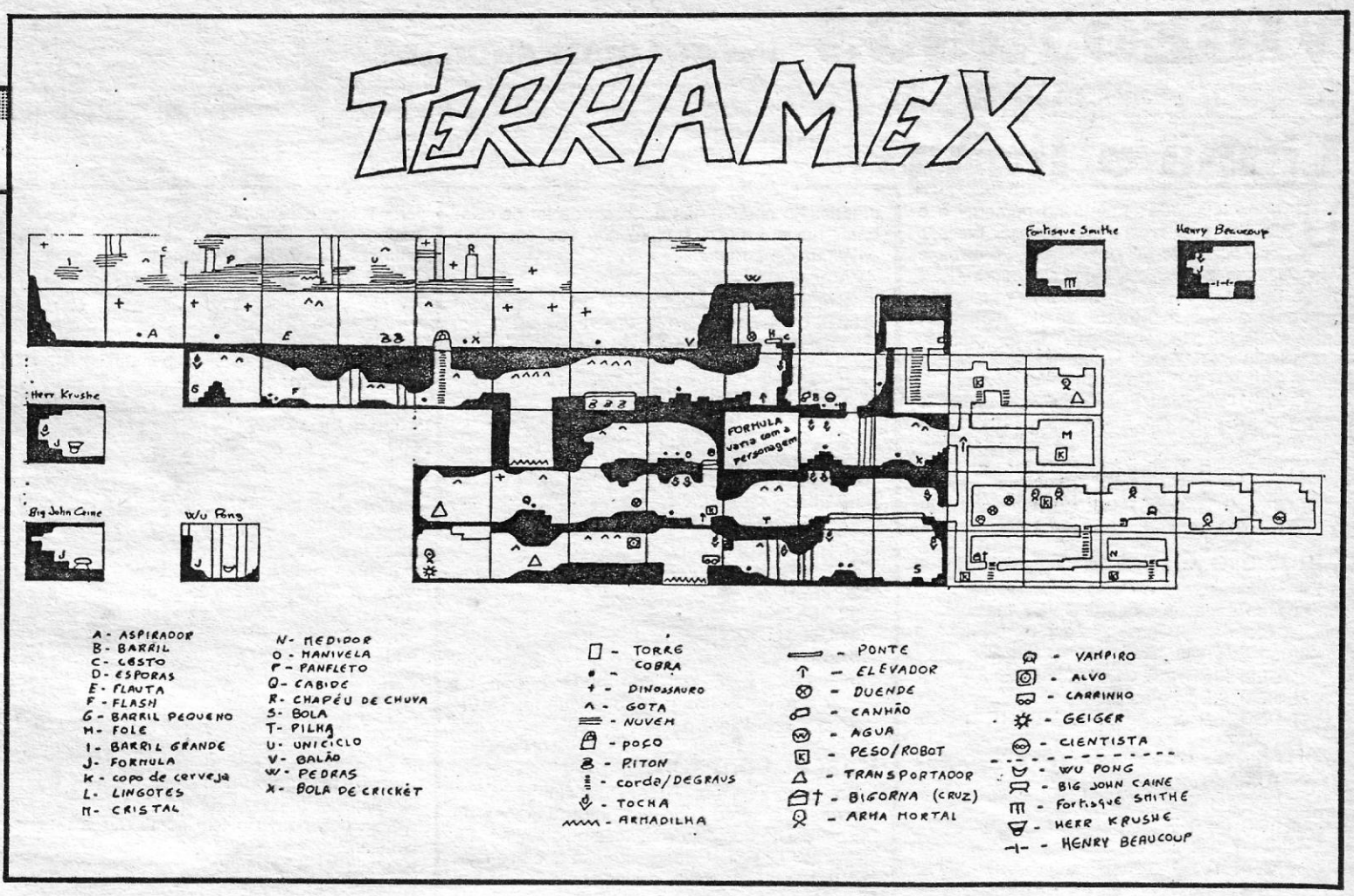
Tropas do Pacto de Varsóvia na Alemanha Democrática fecham a fronteira e isolam Berlim.

17 de Junho de 1989

O Pacto de Varsóvia lança uma ofensiva em larga escala contra a Europa Ocidental.

A batalha da Alemanha começou...

O jogo contém uma opção para utilização de armas nucleares mas só é utilizada na versão de dois jogadores.



Teclas:

esquerda e cima	Q
esquerda	A
esquerda e baixo	Z
direita e cima	E
direita	D
direita e baixo	C
acabar ataque	F
seleccionar unidade	S
avançar ponteiro	W
acabar fase de acção	X
levantar unidade aerotransportada	L
largar unidade aerotransportada	K
atacar	T
lançar ataque nuclear	N

Identificação das unidades:

NATO	PACTO DE VARSOVIA
UK1 United Kingdoom I Corps	WSD Wostern Stategic Direction
BE1 Belgian I Corps	1WF 1 West Front
NE1 Netherlands I Corps	2GA 2 Gards Army
DA1 Danish I Corps	20GA 20 Guards Army
1WG I West Germany Corps	3SA 3 Shock Army
2WG II West Germany Corps	2WF 2 West Front
3WG III West Germany Corps	28A 28 Army
WGT West Germany	8GA 8 Guards Army
1FR I French Corps	1GTA 1 Guards Tank Army
2FR III French Corps	CF Central Front
3FR III French Corps	10A 10 Army
SEF Spanish Expeditionary Force	41A 41 Army
USA U.S. III Corps	8GTA 8 Guards Tank Army
US5 U.S. V Corps	NF Northern Front
US7 U.S. VII Corps	1PO 1 Polish Army
US11 U.S. XI Corps	2PO 2 Polish Army
USCC U.S. Command Corps	4GTA 4 Guards Tank Army
FAR Force Action Rapide (França)	5GTA 5 Guards Tank Army
CDN Canadian Brigade	7GTA 7 Guards Tank Army

Cada unidade apresenta um certo número de informações:

Sn n = 0 a 5 = – > nível de abastecimento 5 = 100%

CSn n = 1 a 99 = – > a combinação entre o número de efectivos e o poder de fogo do seu equipamento dão origem à força de combate; quando chega a zero a unidade é destruída.

En n = 1 a 5 = – > a qualidade, treino e moral indicam a eficiência de uma unidade que varia de élite (n = 1) a «voluntários à pressa» (n = 5); este nível é de grande importância no desenrolar de um combate

Escreveram ainda...

Os Malaicos dos Videogames deram sinais de vida, pedindo que rectifiquemos a morada para onde lhes devem escrever. Assim, ei-la aqui, completa: Rua Mirabelém, 31, 2825 Monte da Caparica, ao cuidado de *Vasco Miguel Ângelo Amorim*, um dos «malaicos». E estes amigos da Caparica aproveitaram também para pedir que, aqui na «A Capital», fosse publicado o seu agradecimento a *Rui Pedro Pita*, ao *Hélder Nuno*, ao *Hélio*, à *Sónia*, ao *Nuno* (outro) e ao *Sapo Cocas* (Jorge). E agradecem que se alguém souber o código de F-15 apite. Piiii!

Aqui vão os códigos para F-15:

D — 1
G — 2
F — 3
M — 4
P — 5
K — 6
J — 7
A — 8
B — 9
I — 10
L — 11
O — 12
N — 13
E — 14
H — 15
C — 16

Fim de citação, e fim de espaço dedicado à carta destes amigos da Costa da Caparica. Ah, como vocês devem ter notado, o vosso material não foi (nem será publicado). Mas não desesperem... tentem é enviar material com mais interesse. E escrevam sempre.

Também o material do Micro-Odivelas não vai aparecer neste espaço. O mapa de Indiana Jones é uma cópia perfeita de um mapa inglês e já não vale a pena gastar espaço com ele (pelo menos por ora). Quanto ao poke de «Masters», já o publicámos. Fica a vossa morada, com a indicação de que vocês querem trocar jogos, e necessitam de ajuda para Wild Bunch (sobre Vera Cruz já o vosso problema foi resolvido, penso eu). Ah, aqui fica a morada: Rua Domingos Sequeira, 5-6.º dt.º 2675 Odivelas.

O *Pedro Miguel de O. Ramos* esteve também ocupado com um mapa de Game Over que, infelizmente, não vamos publicar por este jogo não necessitar assim tanto de mapa. E as dicas que envias também já estão muito vistas. Mas aqui fica o teu pedido de socorro para Knight Rider. Quanto ao código de Game Over, foi publicado recentemente. E de Dan Dare II e Platon, se tens estado atento, já viste algumas dicas. E não vamos estragar as surpresas destes jogos, certo? E para quem quiser escrever ao Pedro com informações sobre Knight Rider (melhor será se as enviarem para o Poço da Cidade) aqui fica a morada: Rua Leite de Vasconcelos, 7-2.º esq. 1100 Lisboa.

Driller foi a ocupação do *Paulo Sérgio Domingos de Matos* que vive na Rua de Vanicelos, 12-r/c esq., 2900 Setúbal. E o Paulo enviou algumas dicas para este jogo, mas coisa tão pouca que não vamos mesmo publicá-las. Já aqui foi apresentada mais informação, não é verdade Paulo? Mas como este jovem de 13 anos precisa de ajudas para Garfield, IK + (como mexer o boneco), Inside Outing, Survivor (onde se situam os casulos), Flying Shark (poke para bombas infinitas) e também para Driller, aqui fica o seu pedido.

O Sinclair Team, formado pelo *Paulo Rangel* e pelo *Luís Cunha* também escreveu, com algum material que não vamos publicar por ser «velhinho». Também o *Pedro Mandana Sequeira da Silva*, que escreveu desde as Caldas da Rainha não vai ver o seu material publicado (não vale escrever dos dois lados da folha, ó Pedro!).

De Santiago do Cacém escreve o *Sérgio Sousa*, pedindo ajudas para Ghostbusters, Popeye (só apanha três corações), Adastra (chega a uma zona onde tem de escrever um código e não o sabe), Monty is Inocent e Jugger Naut. E o Sérgio em troca promete ajudar quem estiver «pendurado» em jogos como Saboteur I, The Goonies, Ciclone, Nightmare Rallye, Rambo, Comando e The Great Escape. Escrevam-lhe para Avenida Nuno A. Pereira, Bloco Mague – 1.º esq., 7540 Santiago do Cacém, ou telefonem usando o 23394 (o indicativo é 069).

O Clube SuperArmy, de que é membro fundador o *Nuno A. B. Morgado* também está pronto para ajudar quem não souber como resolver alguns jogos. Quem quiser saber os segredos do Nuno, deve escrever-lhe para a Rua Prof. Egas Moniz, Lote 22, r/c esq., Bobadela, 2685 Sacavém. (Oh Nuno, cuidado com esses N no lugar de M...).

E de Evora a carta seguinte. Enviada pelo *Carlos Jorge* que queria aparecer aqui com um pseudónimo mas escreveu-o de tal forma que era impossível perceber patavina. Por isso mesmo aqui fica a chamada de atenção. Tenta escrever melhor para a próxima, está bem?

Ponto final neste «pokes & dicas» com uma carta que vem de *David Santos*. O teu material não vamos publicá-lo porque de Side Walk já tinhamos dicas. Mas aqui fica o teu pedido ao PMC Soft para que te contactem logo que possível (parece-me que eles receberam tanta correspondência que estão algo atrasados nas respostas. Tem paciência).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — GARFIELD
2.º — NIGEL MANSELL
3.º — COMBAT SCHOOL
4.º — ARKANOID II
5.º — IK +
6.º — BRAVESTAR
7.º — TETRIS
8.º — FIREFLY
9.º — AFT
10.º — TERRAMEX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Linha a linha...

UM jogo intitulado «Acerto no número» é o primeiro programa deste espaço. Enviado por *Miguel Jorge de Oliveira Fonseca* e *Vitor Alexandre Fonseca*, membros do «Masters of the Spectrum», esta pequena rotina pode proporcionar alguns momentos de divertimento a quem se decidir a teclar a listagem no computador.

```
1 REM CERTE NO NUMERO
5 LET B = INT (RND × 100) + 1
10 INPUT «Escolha o número entre 1 e 100»; A
20 IF a > 100 OR a < 1 Then Print «leia o
   enunciado»
30 IF a > B Then Print «menos»
40 IF a = B Then Print «ganhou»
50 IF a < B Then Print «mais»
60 GO TO 10
```

Música e Geometria

De Silves escreve o *Paulo Jorge Barroso*, que envia uma série de dicas que vão aparecer na secção correspondente, e que para o «linha a linha» «embrulhou» duas rotinas. Ei-las:

```
1 REM FIGURAS GEOMETRICAS
5 REM © By Paulo Jorge
10 BORDER 0: PAPER 0: BRIGHT 1: CLS:
   INK 7
20 PRINT ≠ 1; «© *** PAULO JORGE COSTA
   BARROSO ***»
25 OVER 1
30 FOR f = 0 TO 175
40 PLOT 0,0: DRAW 255, f
50 NEXT f
60 FOR f = 0 TO 175
70 PLOT 255,0: DRAW-255, f
80 NEXT f
90 FOR f = 0 TO 175
100 PLOT 0,175: DRAW 255, – f
110 NEXT f
120 FOR f = 0 TO 175
130 PLOT 255, 175: DRAW – 255, – f
140 NEXT f
150 OVER 0: PRINT AT 0,0; «***PRIMA EN-
   TER PARA CONTINUAR ***»
160 IF IN KEY $ = CHR $ 13 THEN GO TO
   200
170 IF IN KEY $ <> CHR $ 13 THEN GO TO
   160
180 GO TO 160
200 FOR n = 0 TO 255
210 PLOT n, 0
220 DRAW 0, 175
230 NEXT n
240 REM end
```

```
1 REM «SIMULADOR» DE ORGAO
2 REM © By Paulo Jorge
5 INPUT «Tempo de duração? (1/.008)»: b
9 PRINT FLASH 1; «PRIMA SPACE PARA
   PARAR PROGRAMA»
10 LET i = CODE IN KEY $
20 IF i = 0 THEN GO TO 10
21 IF IN KEY $ = " " THEN STOP
30 BEEP b, (i – 97)/2
40 GO TO 10
```

Keyboard na Serra

Keyboard é o nome de um grupo formado por dois amigos da Malveira da Serra. O *Paulo Jorge* e o *Luis Torres*, que vivem naquele pequeno nucleo populacional que dista sete quilómetros de Cascais estão muito interessados nos segredos da Informática embora confessem que só há pouco tempo começaram a estudar este fantástico mundo. No entanto não quiseram deixar de colaborar neste espaço, prometendo que em breve enviarão mais material.

```
5 REM DESENHO
10 FOR n = 5 TO 125 STEP 15
20 PLOT 65,143: DRAW 0, – n: DRAW 0, n:
   DRAW – n, 0: NEXT n
```

```
5 REM DESENHO
7 OVER 1
10 FOR × = 0 TO 58
20 PLOT 0,0: DRAW 100,×
30 DRAW ×,0: DRAW 0,×
40 DRAW ×,0: DRAW 0,×
50 NEXT ×
```

```
1 REM KEY BOARD
5 REM PAULO & LUIS
10 FOR n = – 60 TO 60 STEP 5
20 BEEP .001,n
30 NEXT n
40 GO TO 10
```

(Este programa produz um efeito sonoro bastante engraçado. Pode mudar o som, se acrescentar à linha 20 o seguinte: BEEP .01,30, por exemplo.)

Pascal com turbo

Um programa em Turbo-Pascal mas que é passível de ser corrido em outras versões de Pascal desde que seja eliminada ou substituida a instrução «CLRSCR» foi a surpresa que nos chegou desde o Fogueteiro, enviada pelo *Dinis Filipe Belo Lopes*. Este leitor, que vive na Quinta da Areia, Lote 16-r/c dt.º, Fogueteiro, 2840 Seixal e tem o telefone 2244693 quer «livrar-se» de um Atari 800 XL + Drive 1050 + Gravador 1010 + Joystick + Sofware + Livros e Revistas (no software há que destacar o Minioffice II). Se alguém estiver interessado deve contactá-lo na morada ou pelo telefone acima.

Voltando ao programa do Dinis, ele diz que serve para calcular equações do segundo grau, dando a solução na forma complexa (a + bi) caso ela não tenha solução no campo real (quando b- – 4.a.c. < O).

```
program formula (input, output);
var a, b, c, d, x1, rel, re2, rl, im, dd:real;
    op:char;
    g:integer;
begin
repeat
repeat
clrscr;
writeln ('Programado por DINIZ FILIPE BELO
LOPES');
writeln;
writeln ('ESTE PROGRAMA RESOLVE EQUA-
ÇOES DE SEGUNDO GRAU (aX²+bX+c=0Y)
writeln;
write ('introduza o valor de «a» ');
readln (a);
writeln;
write ('introduza o valor de «b» ');
readln (b);
writeln;
write ('introduza o valor de «c» ');
readln (c);
writeln;
d:=b*b–4*a*c;
if (a=0) and (b=0) then
begin
writeln (' valores inválidos ');
for:=1 to 32000 do;
end;
until not ((a=0) and (b=0));
if a=0 then
begin
x1:=(–c)/b);
writeln;
writeln (' A equação é do primeiro grau e tem
como solução :');
writeln;
writeln ('x=',x1:4:2);
end
else
begin
if d=0 then
begin
re1:=(–b)/2*a;
writeln;
writeln (' esta equação tem raiz dupla :');
writeln;
writeln ('X=',re1:4:2);
end
else
begin
if d>0 then
begin
re1:=((–b)–sqrt(d))/2*a;
re2:=((–b)+sqrt(d))/2*a;
writeln;
writeln (' a equação tem como raizes :');
writeln;
writeln ('X1=',re1:4:2);
writeln;
writeln ('X2=',re2:4:2);
end
else
begin
rl:=(–b)/2*a;
dd:=abs (d);
im:=(sqrt (dd))/2*a;
write ('esta equação não tem resolução no campo
real');
writeln (', e tem como soluções imaginárias :');
writeln;
writeln ('X1=',rl:4:2,'–',im:4:2,'i');
writeln;
writeln ('X2=',rl:4:2,'+',im:4:2,'i');
end;
end;
end;
writeln;
write (' quer resolver mais equações (s/n? ');
read (op);
until (op='n');
end.
```

Rotinas em revista

Da Reboleira escreve o Manuel Pedro Rolo Moreira, com uma série de rotinas retiradas de revistas, que são bastante úteis para programas comerciais. Ora vejam!

1. Efeito de atributos no «écran»

38 bytes

```
10 CLEAR 39999:let A=40000:LET C=0
20 READ b:POKE A,b:LET A=A+1:LET C=C+b
30 IF C:4098 THEN GOTO 60
40 GOTO 20
50 DATA 17, 160, 15, 6, 91, 237, 95, 79, 26, 169,
   79, 219, 254, 211, 254, 0, 0, 2, 33, 10, 0, 43,
   124, 181, 32, 251, 5, 120, 254, 87, 32, 229,
   27, 122, 179, 32, 222, 201
60 RANDOMIZE, USR 40000
```

```
70 CLS:LIST
80 GOTO 60
```

— Efeito de teclado
Poke 40015,0:Poke 40016,0

— Efeito de «écran» multicolor
Poke 40015,237:Poke 40016,95

— Efeito de mudar atributos
Poke 40015,62:Poke 40016,x → Variável aleatória

— Efeito para mudar de velocidade
Poke 40019,(1/255).

2. INK Variável por interrupções

64 bytes

```
5 CLEAR 65264
10 FOR F=65265 TO 65328:READ A:POKE
   F,A:NEXT F
20 DATA 62, 254, 237, 71, 237, 94, 201, 0, 0, 0,
   251, 237, 86, 255, 1, 255, 243, 197, 245, 229,
   213, 58, 249, 254, 32, 25, 33, 0, 88, 1, 0, 3,
   58, 249, 254, 230, 7, 245, 58, 141, 92, 95,
   241, 171, 119, 35, 11, 120, 177, 32, 237, 58,
   249, 254, 60, 50, 249, 254, 209, 255, 241,
   193, 195, 56
```

— ACTIVAR → RANDOMIZE USR 65265
— DESACTIVAR → RANDOMIZE USR 65275

3. Screen rotativo

30 bytes

```
10 FOR n=30000 TO 30029
20 READ A:POKE n,A:NEXT n
30 DATA 30, 32, 33, 0, 64, 14, 32, 167, 203, 14
40 DATA 35, 13, 32, 250, 62, 88, 188, 32, 242, 29
50 DATA 32, 236, 201, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
```

— ACTIVAR A ROTINA:
RANDOMIZE USR 30000

NOTA:

Estas 3 rotinas encontravam-se escritas em hexadesimal, traduzi para decimal.

Não há margem de erro, pois experimentei-as.

4. Scroll de 2 direcções

— Esta rotina produz um efeito espectacular. Uma linha vai para a direita, a outra em baixo para a esquerda, e assim sucessivamente, mas sempre alternadas.

```
10 LET S=0:FOR n=4c4 TO 40095:READ A
20 LET S=S+A:POKE n,A:NEXT n
30 IF S<>9822 THEN PRINT «CERO NAS
   DATAS»:STOP
35 LIST:RANDOMIZE USR 4c4
40 DATA 6, 0, 197, 33, 0, 64, 6, 3, 197, 229,
   205, 89, 156, 225, 17, 0, 8, 25, 193, 16, 243,
   193, 16, 234, 201
50 DATA 6, 4, 197, 229, 205, 111, 156, 225, 17,
   63, 0, 25, 229, 205, 135, 156, 225, 35, 193,
   16, 237, 201, 14, 8
60 DATA 229, 17, 31, 9, 25, 126, 237, 82, 31, 6,
   32, 203, 30, 35, 16, 251, 225, 36, 13, 32,
   235, 201, 14, 8, 175
70 DATA 229, 17, 31, 0, 237, 82, 126, 25, 23, 6,
   32, 203, 22, 43, 16, 251, 225, 36, 13, 32, 234,
   201.
```

— ACTIVAR → RANDOMIZE USR 4c4

E a linha não estica mais esta semana. Escrevam sempre...

Espaço de aventura

RAREIA a veia aventureira. Por isso mesmo, este espaço anda quase invisível. O que não impede que alguns aventureiros se aventurem por esses caminhos fora. Tal como o *Joaquim Barros*, das Caldas da Rainha, que fez alguns passos de *Terrors of Trantoss* mas está perdido e precisa de ajuda. Se alguém souber como resolver o problema do Joaquim, escreva para o Poço da Cidade. E agora o percurso já feito:

TERRORS OF TRANTOSS

ENTER STORE

Aqui há vários objectos que se pode apanhar: knife (faca), leather gountlets (luvas de couro), hunting horn (trompa de caça), short sward (espada curta), metal shield (escudo), roll of metting (esteiredo).

S:ENTER HOUSE:OPEN CUPBOARD

Objectos: Wollen blanket (cobertor de lã), brass lantern (lanterna de latão), tinder box (isqueiro), flask of oil (frasco de óleo), small sack (saco pequeno).

GET COIN:GET COIN:N

ENTER TAVERN:GIVE COIN TO STRANGER:SAY LEAVE:EXAMINE STAFF:GET STAFF

E:CLIMB TREE:W

A partir daqui, não sei mais. Que objectos devo escolher? Como abrir os portões de Gometh?

Grange-Hill

Mais conhecido pelas suas incursões nos jogos de estratégia, o *Pedro Mateus*, que vive no Cacém, enviou uma dica para *Grange-Hill*. Diz o Pedro que, quando Hollo não nos acompanhar devemos fazer: TALK HOLLO — PLEASE COME WITH ME HOLLO.

Os pensamentos de *Slaine*

Diz o *Paulo Jorge Dias Brás* que neste jogo *(Slaine)* controlamos uma mão que «agarra» os pensamentos de um aventureiro. E lembra que este é um jogo de aventura só que jogado de maneira diferente. Temos de agarrar os pensamentos certos, uma vez que somos a mente «dele» e assim conduzir a aventura. O Paulo acrescenta ainda que os melhores pensamentos são os que passam devagar... e que às vezes «ele» fica a cismar nuns pensamentos. Aí sentamo-nos e esperamos que a crise passe...

Killed Until Dead

De *José Manuel Pinto* e *Nuno Miguel Alves* chegou a indicação de que em *Killed Until Dead* (publicado em 26 de Fevereiro) há uma correcção a fazer. Assim, a solução correcta para o terceiro caso do segundo nível, cujo nome é «Blackmail» é a seguinte:

Assassino — Agatha Maypole
Vítima — Mike Stammer
Lugar — Foyer
Arma — Ch. Saw
Motivo — She was being blackmailed by Mike

Aftershock ainda sem fim

Depois de REMOVE BODY, EXAME BODY, TAKE KEY, ENTER CAR, START CAR, o *João Barros* confessa não saber que mais fazer em *Aftershock*, um jogo que continua a partir a cabeça a muita gente. Por isso mesmo, se alguém tem a solução para este terrível problema, é favor escrever para «A Capital» contando tudo. E depressa...

Quest Probe III

Em Setúbal, o *António Manuel Albuquerque* andou a «queimar pestanas» com a estranha aventura de *Human Torch and Thing*, e gostava de saber como tirar Thing das cavernas, porque se o Human Torch entrar no «shaft», morre pouco depois. Entretanto o António já fez o que se segue:

H.T.
— GO SHACK
— GET CANDLE
— S
— GO TARPIT
— SWITCH

T.
— GET CANDLE
— HOLD BREATH
— (A seguir façam 15 movimentos)
— FEEL AROUND
— HIT MACHINERY
— SWITCH

H.T.
— FLAM ON HIGH
— FLY
— FLY UP
— FLY CIRCUS
— FLAMES OFF
— CLOSE EYES
— GO CIRCUS
— GO CANNON
— FLY
— OPEN EYES
— FLY UP
— FLY TO HILL
— GO CAVE
— SWITCH

T.
— W
— N
— N
— E
— LIGHT CANDLE
— W
— S
— S
— W
— S
— SWITCH

H.T.
— FLAMES ON HIGH
— THROW FLAMES AT BOUDER
— GET PEBBLE

E a fechar uma pergunta deste leitor: em *Red Hawk* como evitar que o professor mate Sally?